



WAARSCHUWING

Lees voor het spelen van deze game de instructiehandleiding bij de Xbox 360™ en eventuele overige handleidingen door voor belangrijke informatie over veiligheid en gezondheid. Bewaar alle handleidingen voor toekomstig gebruik. Bezoek www.xbox.com/support of bel met Xbox Customer Support (telefoonnummer aan de binnenzijde van de verpakking) om een nieuwe handleiding te ontvangen.

Belangrijke gezondheidswaarschuwingen voor het spelen van videogames

Lichtgevoelige aanvallen

Bij een zeer klein percentage personen kan een aanval optreden wanneer zij worden blootgesteld aan bepaalde visuele beelden, waaronder lichtflitsen of bepaalde patronen die in videogames kunnen voorkomen. Ook bij mensen die geen ziektegeschiedenis hebben van dergelijke aandoeningen of van epilepsie kan een lichte aandoening optreden waardoor zij "lichtgevoelige epileptische aanvallen" ervaren bij het bekijken van videogames.

Deze aanvallen kunnen gepaard gaan met verschillende symptomen, waaronder een licht gevoel in het hoofd, verminderend gezichtsvermogen, zenuwtrekken in het gezicht of de ogen, trillen van armen of benen, desoriëntatie, verwarring of tijdelijk verlies van bewustzijn. Deze aanvallen kunnen ook leiden tot bewusteloosheid of stuiptrekkingen waarvan verwondingen als gevolg van vallen of het in aanraking komen met nabije objecten het gevolg kunnen zijn.

Wanneer je een van deze symptomen ondervindt, dien je onmiddellijk de game te staken en een arts te raadplegen. Ouders moeten letten op deze symptomen of hun kinderen ernaar vragen - het ondervinden van deze aanvallen treedt met meer waarschijnlijkheid op bij kinderen en tieners

dan bij volwassenen. Het risico van lichtgevoelige epileptische aanvallen kan worden verminderd door de volgende voorzorgsmaatregelen te treffen:

- verder van het televisiescherm af te gaan zitten.
- een kleiner televisiescherm te gebruiken.
- in een goed verlichte kamer te spelen.
- niet te spelen wanneer je slaperig of moe bent.

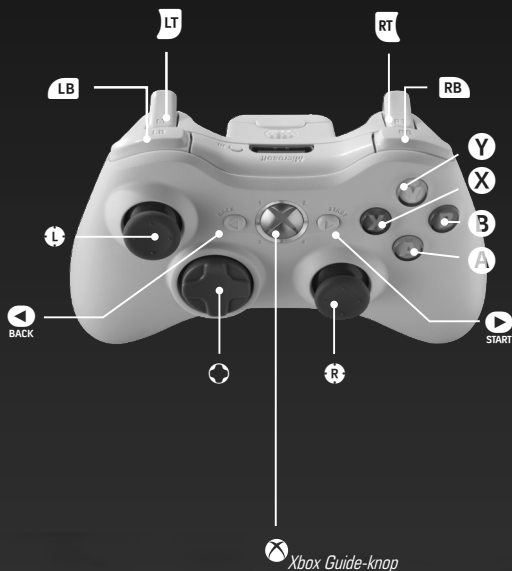
Wanneer bij jezelf of een van je familieleden een ziektegeschiedenis van epilepsie bestaat, dien je een arts te raadplegen voordat je een game speelt.

INHOUDSOPGAVE

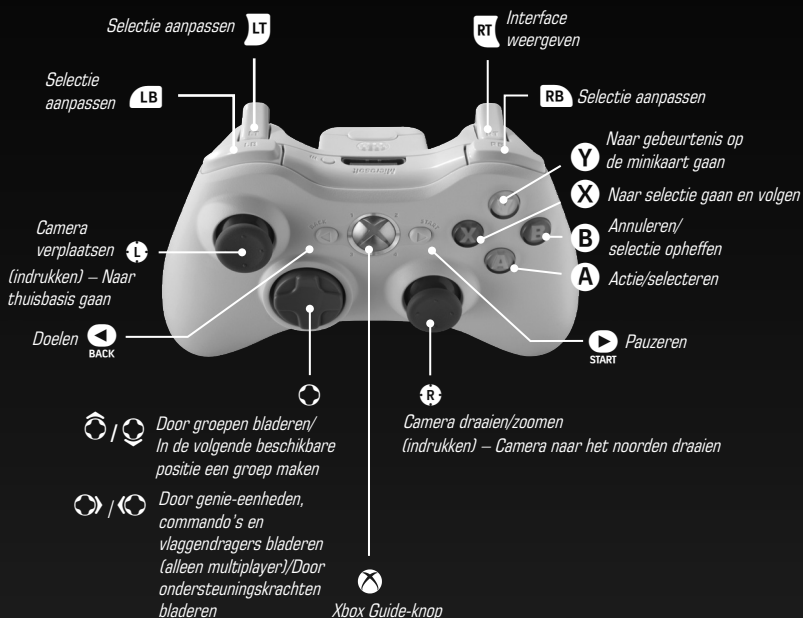
BESTURING	2
WELKOM TERUG, COMMANDANT	3
HET SPEL SPELEN	3
SPELSCHERM	4
INLEIDING IN HET SPEL	6
BASISTACTIEK	11
SPELTYPEN	14
XBOX LIVE	17
GARANTIE & CONTACTGEGEVENS	19

Bezoek EA™ online op www.electronicarts.nl of .be.

XBOX 360 CONTROLLER



BESTURING



SELECTEREN


Actie	Besturing
Alle eenheden op het scherm selecteren	LT + A
Een heel leger selecteren	LT + A A
Een of meerdere eenheden aan selectie toevoegen	LB + A
Eenheid van een bepaald type op het scherm selecteren	RB + A
Eenheid van een bepaald type in het leger selecteren	RB + A A

WELKOM TERUG, COMMANDANT

De Derde Tiberiumoorlog is losgebroken.

Het is 2047. De lange grimmige strijd tussen de geallieerde naties van de Global Defense Initiative (GDI) en de duistere supermacht Brotherhood of Nod is geëscaleerd tot een wereldwijde vuurstorm. Beide facties vechten om tiberium, een mysterieus groen kristal van buitenaardse origine. Tiberium is een uiterst waardevolle grondstof, maar veroorzaakt ook de grootste milieuramp aller tijden. Er staat veel op het spel. De factie die in staat is om tiberium onder controle te houden, bepaalt het lot van de mensheid en dat van de planeet Aarde. Maar dit is slechts het begin van de keiharde wereldoorlog tussen GDI en Nod. De mensheid staat bovendien op het punt te ontdekken dat er nog een ander ras leeft in het universum... en dat ras is ook uit op het tiberium.

HET SPEL SPELEN

Druk op  om naar het Main menu (hoofdmenu) te gaan.

MAIN MENU (HOOFDMENU)

In het hoofdmenu kun je onder andere een spel voor een of meerdere spelers beginnen en instellingen aanpassen.

BOOTCAMP (training)

Leer hier de belangrijkste vaardigheden die nodig zijn om *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*™ te kunnen spelen.

SINGLE PLAYER (één speler)

Begin een GDI- of Nod-campagne voor één speler of een vrij gevecht, of speel verder in een campagne. Opmerking: de Nod-campagne is pas beschikbaar nadat je het eerste Theater of War (strijdveld) van de GDI-campagne hebt voltooid.

XBOX LIVE

Speel tegen maximaal drie tegenstanders via Xbox Live.

OPTIONS (opties)

Pas instellingen aan voor geluid, scherminfo en besturing, of bekijk de credits.

MOVIES (films)

Films bekijken die je hebt vrijgespeeld.

INSTELLINGEN

Als je de instellingen wilt aanpassen, selecteer je **OPTIONS (opties)** in het hoofdmenu.

AUDIO/VIDEO (geluid/beeld)

Verschuif de regelaars om de instellingen aan te passen voor helderheid, muziek, geluidseffecten, spraak, achtergrondgeluiden en filmpjes.

GAME SETTINGS (spelinstellingen)

Verschuif de regelaar om onder andere de scrollsnelheid aan te passen, of zet de gezondheidsbalken, markeringen en knopinfo aan of uit.

CONTROLS (besturing)

Bekijk een afbeelding van de controller.

XBOX LIVE SETTINGS (instellingen Xbox Live)

Selecteer je favoriete leger voor Xbox Live-gevechten of pas de instellingen van de Xbox Vision Cam aan.

CREDITS

Bekijk de credits van *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*.

SPELSCHERM



GEVECHTSVENSTER

In het gevechtsvenster kun je onder andere gebouwen produceren en plaatsen, eenheden verplaatsings- en aanvalsbevelen geven en speciale krachten gebruiken. In het gevechtsvenster zie je slechts een deel van de totale kaart.

- ▲ Beweeg om het gevechtsvenster te verschuiven. Het gevechtsvenster schuift in dezelfde richting mee. Laat los om te stoppen.
- ▲ Beweeg om in of uit te zoomen.

OORLOGSMIST

Elke eenheid heeft een beperkt gezichtsveld. In het gevechtsvenster zie je alleen datgene wat je eenheden kunnen zien. De gebieden die buiten dit gezichtsveld vallen zijn bedekt met een half-transparante mist: **oorlogsmist**. Deze mist houdt de vijandelijke eenheden en gebouwen verborgen. Je ziet alleen het terrein en de burgergebouwen. De oorlogsmist trekt pas op wanneer je eenheden naar dat gebied terugkeren.

Tijdens een aantal campagnemissies wordt onverkend terrein door een extra laag zwarte **nevel** bedekt. Wanneer je deze nieuwe gebieden verkent, lost de nevel langzaam op en worden het terrein, de gebouwen en eenheden die zich daaronder bevinden zichtbaar. De nevel is dan voorgoed opgetrokken. Maar alles wat zich buiten het gezichtsveld van je eenheden bevindt, blijft altijd in oorlogsmist verhuuld. De oorlogsmist verdwijnt alleen wanneer het gebied binnen het gezichtsveld van je eenheden valt.

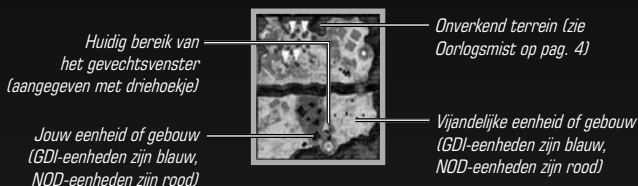
BEVELENBALK

Met de bevelenbalk kun je je basis en je troepen beheren. Het is altijd mogelijk om nieuwe eenheden en gebouwen in de bevelenbalk te produceren, ongeacht waar je bent en wat je in het gevechtsvenster ziet. Je kunt altijd de productie starten, ook als je je basis niet op het scherm ziet.


- ▲ De bevelenbalk heeft een **contextvenster** waarin onder andere informatie over geselecteerde eenheden en gebouwen wordt gegeven. Als je meer over een object in de bevelenbalk wilt weten, plaats dan je cursor op het pictogram.

MINIKAART VAN DE RADAR

In de bevelenbalk bevindt zich een gevechtsradar, ook wel minikaart genoemd. Houd de radar goed in de gaten, want hierop kun je vijandelijke troepenbewegingen zien voordat ze in het gezichtsveld van je eenheden in het gevechtsvenster komen. Pas goed op, want soms is je radar uitgeschakeld.



OBJECTIVES (CAMPAIGN ONLY)

Druk op  om het menu Objectives (doelen) te openen en je missiedoelen te bekijken. Je moet alle primaire doelen halen om een missie te voltooien. Vergeet niet dat je primaire doelen kunnen veranderen tijdens het verloop van een gevecht. Je hoeft bonusdoelen niet te voltooien, maar ze leveren wel extra grondstoffen of andere beloningen op.

Tip: als je alle primaire doelen voltooit, heb je automatisch de missie gewonnen. Als je alle bonusdoelen wilt voltooien, zorg er dan voor dat je minstens één primair doel nog niet voltooit.

INLEIDING IN HET SPEL

Als je een nieuwe speler bent, kun je met dit gedeelte snel inzicht krijgen in het spelen van *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*.

GEBOUWEN PRODUCEREN

Over het algemeen begint een missie met slechts één Construction Yard (bouwterrein). Het is belangrijk zo snel mogelijk je basis te bouwen.

Een gebouw produceren:

1. Selecteer je bouwterrein. In het contextvenster van de bevelenbalk staan pictogrammen van gebouwen die je kunt produceren.

Opmerking: als een pictogram grijs is, betekent dit dat je niet genoeg grondstoffen hebt om het te kopen, of dat je niet over de juiste grondstoffen of technologieën beschikt.

2. Selecteer het pictogram van het gebouw dat je wilt produceren. Er verschijnt een donkere timer boven het pictogram. Terwijl de timer afloopt, worden de benodigde kosten voor de productie afgetrokken van je rekening. Als de timer helemaal is afgelopen, is het gebouw klaar en zie je het pictogram knippen.

Opmerking: als je tijdens de productie geld tekort komt, wordt de productie stilgelegd totdat je weer genoeg geld hebt om verder te bouwen. Wanneer je weer geld hebt, wordt de productie automatisch hervat.

3. Plaats de cursor in het gevechtsvenster op de locatie waar je het gebouw wilt neerzetten. De cursor verandert in een doorzichtig beeld van het gebouw. Je moet binnen het grondgebied van je basis blijven, dat wil zeggen binnen de cirkel die om je meeste gebouwen heen ligt. Als het gebouw rood wordt, betekent dit dat je niet op die locatie kunt bouwen.
4. Zodra je een geschikte locatie hebt gevonden, druk je op **A** om het gebouw daar neer te zetten.
5. Druk op **B** om de plaatsing van het gebouw te annuleren.

EENHEDEN TRAINEN

Je hebt Barracks (barakken) of War Factories (oorlogsfabrieken) nodig om je gevechtseenheden te trainen.

Opmerking: voordat je met de productie van eenheden kunt beginnen, moet je eerst over een Barracks (barak, GDI), Hand of Nod (hand van Nod, Brotherhood of Nod) of een Portal (poort, Scrin) beschikken. In deze handleiding gebruiken we voor alle drie facties de term **barakken**.

Een eenheid trainen:

1. Druk op **A** boven je barakken (of productiegebouw) om deze te selecteren.
2. Houd **U** ingedrukt om het menu Units (eenheden) te openen. De eenheden die je kunt trainen verschijnen op het scherm.
3. Selecteer het pictogram van de eenheid die je wilt trainen. Een donkere timer geeft aan hoe lang het duurt om deze eenheid te produceren.


Opmerking: als je een productierij wilt beginnen, selecteer je meerdere keren het pictogram van de eenheden die je wilt bouwen. Er verschijnt een nummer op het pictogram dat aangeeft hoeveel eenheden je hebt besteld.

4. Zodra de training is afgelopen, verlaat de eenheid het gebouw en meldt hij zich bij je.

ENERGIEBEHEER VAN DE BASIS

Je basis heeft stroom nodig om goed te kunnen functioneren. Als je meer gebouwen aan je basis toevoegt, heb je ook meer stroom nodig. Een energietekort heeft een aantal nadelige gevolgen voor je basis: je radar wordt uitgeschakeld, je basisverdediging valt uit en je kunt minder snel nieuwe gebouwen produceren en nieuwe eenheden trainen. Deze problemen lossen zich vanzelf op wanneer je weer genoeg stroom hebt. Je Construction Yard (bouwterrein) kan een kleine hoeveelheid stroom genereren, maar je hebt Power Plants (krachtcentrales) nodig voor meer energie. Als je een krachtcentrale hebt gebouwd, neemt de energiemeter toe.

- ▲ Op de energiemeter kun je zien hoeveel stroom je hebt en hoeveel stroom je verbruikt.

Opmerking: als je te weinig stroom hebt, kun je een aantal gebouwen uitschakelen om energie te besparen. Selecteer het gebouw dat je wilt uitschakelen, houd  ingedrukt en selecteer de optie Power Down (uitschakelen) in de bevelenbalk. Pas op: uitgeschakelde gebouwen zijn volledig inactief. Als je bijvoorbeeld een oorlogsfabriek uitschakelt, kun je daar geen eenheden meer trainen. Gebouwen die zijn getroffen door EMP-wapens zijn ook uitgeschakeld.

GRONDSTOFFEN

Het produceren van eenheden en gebouwen, het verrichten van onderzoek naar upgrades en het gebruiken van krachten kost geld. Als je een object of actie selecteert waarvoor je moet betalen, wordt dat geld van je rekening afgeschreven. Support Powers (ondersteuningskrachten) worden in één keer afgeschreven.

- ▲ Aan het begin van elk spel heb je genoeg geld om basiseenheden en -gebouwen te produceren. Maar om het gevecht te winnen, moet je geld verdienen.
- ▲ Als je een taak wilt uitvoeren waarvoor je niet genoeg geld hebt, wordt de taak uitgesteld totdat je meer geld hebt verdiend.
- ▲ Als je geld wilt verdienen, ga je op zoek naar tiberium en bouw je daar een Refinery (raffinaderij). Een raffinaderij wordt geleverd met een Harvester (delfmachine) die automatisch tiberium verzamelt en dat verkoopt voor geld. Als je een raffinaderij dichtbij tiberium bouwt, hebben je delfmachines minder tijd nodig om grondstoffen te verzamelen.

TECHNOLOGISCHE VOORUITGANG

In gebouwen zoals het Tech Center (tech-centrum) kun je nieuwe technologieën onderzoeken waarmee je je eenheden kunt upgraden. Zodra een onderzoek is afgerond, krijgen alle geschikte eenheden een upgrade, ook de eenheden die je al in de strijd hebt ingezet.

- ▲ Als je een gebouw wilt upgraden, selecteer je het gebouw en vervolgens het pictogram Upgrade in de bevelenbalk. Het upgraden kost tijd en geld, net als het produceren van gebouwen en eenheden.

EENHEDEN, GEBOUWEN EN KRACHTEN

Een goede commandant hoort een gedegen kennis te hebben van het beschikbare arsenaal.

SUPPORT POWERS (ONDERSTEUNINGSKRACHTEN)

Ondersteuningskrachten zijn speciale handelingen die specifiek zijn voor jouw factie. Ze verschijnen als pictogrammen in het tabblad Powers (krachten) naast de minikaart. Druk boven het pictogram van dit tabblad op **A** om de bevelenbalk voor krachten te openen, en druk vervolgens op **<X>** om door de bevelenbalk te bladeren.

- ▲ Nadat je een ondersteuningskracht hebt gebruikt, is er een afkoelingsperiode waarin je die kracht niet kunt gebruiken.
- ▲ Sommige ondersteuningskrachten zijn automatisch beschikbaar nadat je het vereiste gebouw hebt gebouwd. Andere ondersteuningskrachten moet je eerst onderzoeken.

UPGRADES

Veel eenheden kun je versterken met verschillende technologieën, zoals geavanceerde wapens en nieuwe mogelijkheden.

- ▲ Als je een eenheid wilt versterken, moet je de upgrade eerst onderzoeken bij een daarvoor bestemd factiegebouw. Selecteer het juiste gebouw en selecteer het pictogram van de upgrade. De kosten worden afgetrokken van je geld en de upgrade wordt onderzocht.

Opmerking: ook nadat je een upgrade hebt onderzocht, moet het onderzoeksgebouw operationeel blijven om de upgrade te gebruiken. Als het gebouw wordt vernietigd, moet je het opnieuw bouwen om de upgrade te kunnen gebruiken.

ABILITIES (MOGELIJKHEDEN)

Mogelijkheden zijn speciale vaardigheden van een eenheid die je kunt inzetten. De meeste mogelijkheden kosten geen grondstoffen als je ze gebruikt (maar sommige dus wel). Net als voor ondersteuningskrachten geldt ook voor mogelijkheden een afkoelingsperiode nadat je ze hebt gebruikt. Sommige mogelijkheden moet je onderzoeken voordat je ze kunt gebruiken.

TROEPEN AANSTUREN

Een goede commandant voelt precies aan wanneer zijn troepen moeten verdedigen, terugtrekken of aanvallen. Leer de vaardigheden die nodig zijn om je troepen naar de overwinning te leiden.

BASISVERPLAATSING

Verplaatsen

Selecteer de eenheid die je wilt verplaatsen. Beweeg je cursor in het gevechtsvenster naar open terrein, en druk op **A**. Tijdens de verplaatsing vuren de meeste eenheden automatisch op vijandelijke eenheden die binnen hun bereik komen.

Aanvallen

Selecteer je eenheden en druk vervolgens boven een doelwit op **A** om het aan te vallen.

Verzamelpunten

Als je een verzamelpunt wilt instellen voor alle eenheden die je bij een gebouw hebt geproduceerd, selecteer je eerst het gebouw. Druk vervolgens op **A** om op het slagveld de locatie te selecteren waar je eenheden zich moeten verzamelen. **Opmerking:** nadat je een



verzamelpunt hebt ingesteld, gaan je getrainde eenheden vanuit de barakken direct naar dit punt toe.

GEVECHTSHOUDINGEN

Zet je eenheden in een gevechtshouding die bij de situatie past. Je kunt uit verschillende houdingen kiezen.

- ▲ Als je de houding van een groep eenheden wilt veranderen, moet je eerst de groep selecteren. Vervolgens selecteer je de gewenste houding in de bevelenbalk.

Aggressive (aanvalshouding)

Je eenheden gaan naar alle vijanden binnen hun gezichtsveld, vallen ze aan en achtervolgen ze.

Guard (wachthouding, standaard)

Je eenheden gaan naar vijanden binnen hun gezichtsveld en vallen aan. Als de vijand zich terugtrekt of is verslagen, keren je eenheden terug naar hun beginposities.

Hold Ground (verdedigingshouding)

Je eenheden blijven op de plaats, maar vuren op alle vijanden die binnen hun bereik komen. **Opmerking:** dit is een geschikte houding voor verdedigingsstrategieën of artillerie-eenheden.

Hold Fire (niet-vurenhouding)

Je eenheden vuren niet terug en achtervolgen geen vijandelijke troepen. **Opmerking:** dit is een geschikte houding voor stealth-eenheden.

ERVARING VAN EENHEDEN

Elke keer wanneer je eenheden vijandelijke eenheden en gebouwen aanvallen, neemt hun ervaring toe. Wanneer een eenheid genoeg ervaring heeft, wordt deze naar een hoger veteraaniveau gepromoveerd. In het gevechtsvenster geeft een pictogram het niveau van je eenheden aan. Gepromoveerde eenheden beschikken over meer vaardigheden.

- ▲ **Veteraan**-eenheden kunnen meer schade aanrichten, en raken minder snel gewond dan gewone eenheden.
- ▲ **Elite**-eenheden kunnen meer schade aanrichten en raken minder snel gewond dan veteraan-eenheden.
- ▲ **Held**-eenheden kunnen meer schade aanrichten en raken minder snel gewond dan elite-eenheden. Ze vallen ook sneller aan, genezen automatisch en vuren met rode lichtsporen.

FORMATIEVOORBEELD

Wanneer je een grote troepenmacht hebt, kun je beter een aantal eenheden in een formatie groeperen. Met de formatiefunctie worden je troepen automatisch in een formatie gegroepeerd.

Formatievoorbeeld gebruiken:

1. Selecteer een groep eenheden.
 2. Plaats je cursor op het gebied waar je je eenheden wilt groeperen.
 3. Houd **A** ingedrukt boven open terrein. Er verschijnt een voorbeeld van je formatie.
 4. Beweeg **Q**/**W** om je formatie te draaien, totdat deze in de gewenste richting staat. Beweeg **T**/**R** om de gevechtswijziging te wijzigen en om de diepte en breedte van de formatie aan te passen.
 5. Laat **A** los. Je eenheden gaan nu naar de geselecteerde plaats en groeperen zich daar volgens de formatie die je hebt aangegeven.
- ▲ Je kunt formaties ook gebruiken in combinatie met Hold Ground (verdedigingshouding) om een defensieve linie te vormen.



GEBOUWEN BEZETTEN MET INFANTERIE



Veel burgergebouwen en sommige andere gebouwen kunnen door infanterie-eenheden worden bezet. Infanterie in een bezet gebouw is beter beschermd en heeft een groter aanvalsbereik. Vijandelijke troepen die eenheden in bezette gebouwen willen aanvallen, moeten eerst het gebouw flink beschadigen. Daarna zullen de eenheden het gebouw vanzelf verlaten.

- ▲ Als je een gebouw wilt bezetten, selecteer je eerst infanterie-eenheden en plaats je vervolgens de cursor op een gebouw. De aanwijscursor verandert in de bezettingscursor. Druk op **A** om de eenheden het gebouw binnen te laten dringen.
- ▲ Als je wilt dat je eenheden een bezet gebouw verlaten, selecteer je het gebouw en houd je **RT** ingedrukt om de bevelenbalk van dat gebouw te openen. Selecteer de optie Un-garrison (bezet gebouw verlaten) en druk op **A**.

Opmerking: sommige eenheden, zoals GDI-grenadiers, beschikken over aanvalstechnieken waarmee ze vijandelijke troepen in een bezet gebouw onmiddellijk kunnen uitschakelen.

KISTEN



Deze grijze GDI-771g-kisten zijn mooie aanwinsten voor de troepen. Breek ze open, want er zit altijd wel iets in dat je goed kan gebruiken, zoals geld, krachtige geneesmiddelen of een ervaringsupgrade.

- ▲ Als je een kist wilt bemachtigen, verplaats dan eenheden naar de positie van die kist.

VATEN



Verwar deze niet met kisten. De vaten die je hier en daar op het slagveld ziet liggen, bevatten gevaarlijke chemicaliën die ontploffen als je erop schiet. Schiet maar eens op een vat wanneer er een vijand bij staat.

BASISTACTIEK

Nadat je de basisbesturing van *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* onder de knie hebt, valt er natuurlijk nog veel meer te leren. Als je op het slagveld genadeloos wilt toeslaan, komen de volgende tactieken goed van pas.

EEN BASIS BOUWEN

Command & Conquer 3 Tiberium Wars speelt zich voornamelijk op het slagveld af. Een goede gevechtstactiek is natuurlijk erg belangrijk, maar met een strategisch goed opgezette basis heb je sommige gevechten al gewonnen voordat ze zijn begonnen. De beslissingen die je aan het begin van een spel maakt, zijn vaak van grote invloed op het resultaat. Het is daarom belangrijk te weten hoe je snel en effectief een basis bouwt.

SNELLE TIPS

- ▶ Begin meteen met het bouwen van een Crane (kraan). Het grootste voordeel van een kraan is dat je daarmee twee keer sneller gebouwen produceert dan alleen met een Construction Yard (bouwterrein).
- ▶ Zet zo snel mogelijk een uitbreidingsbasis op om extra grondstoffen te verzamelen. Plaats bij elke Refinery (raffinaderij) ten minste één extra Harvester (delfmachine). Raffinaderijen en delfmachines vormen de basis van je economie en je moet ze koste wat het kost beschermen.
- ▶ Zet bij alle kwetsbare posities een basisverdediging op. Het lijkt misschien logisch om onbeschermde Power Plants (krachtcentrales) achterin de basis te bouwen, maar een slimme tegenstander zal zo'n kwetsbare plek zeker uitbuiten.

UITGESCHAKELDE GEBOUWEN

Onthoud goed dat een gebouw volkomen nutteloos wordt, zodra je het uitschakelt (bijvoorbeeld om energie te sparen). Het kan dan ook geen eenheden meer produceren.

- ▶ Een gebouw dat is getroffen door een EMP is uitgeschakeld. Het is daarom belangrijk je basis altijd te beschermen tegen EMP-aanvallen.

Tip: vergeet niet je basis in de gaten te houden terwijl je aan het vechten bent. Ga door met bouwen totdat je toegang hebt tot alle eenheden, upgrades en ondersteuningskrachten die je nodig hebt om te winnen. Zie voor meer informatie Support Powers (ondersteuningskrachten) op pag. 8.

GERICHT AANVALLEN

Meestal kun je vijandelijke troepen beter één voor één uitschakelen en niet je troepenmacht verspreiden over verschillende linies. Zelfs een vijand die bijna is verslagen kan nog aanzienlijk veel schade aanrichten. Als je vijanden één voor één uitschakelt, kun je hun linies decimeren en hun troepen verpletteren. Schakel eerst de doelen uit die het gevaarlijkst of kwetsbaarst zijn.

VERKOOP VAN GEBOUWEN ONDER VUUR

Worden je gebouwen aangevallen en lijkt de situatie hopeloos? Verkoop ze dan voordat ze helemaal zijn vernietigd. Hoe meer een gebouw is beschadigd, des te minder levert het op.

PAS OP VOOR GENIE-EENHEDEN

GDI Engineers, Nod Saboteurs en Scrin Assimilators zijn genie-eenheden. Hoewel ze in verhouding zwakke eenheden zijn, hebben ze één ding gemeen: ze kunnen vijandelijke en technische gebouwen veroveren. Onderschat deze eenheden niet.

- ▲ Het verplaatsen van een genie-eenheid achter vijandelijke linies is niet zo moeilijk. GDI en Nod kunnen met de functie Call for Transport (luchttransport oproepen) van hun infanterie genie-eenheden achter vijandelijke linies neerzetten. Scrin Assimilators zijn stealth-eenheden en zijn onzichtbaar als ze stilstaan.
- ▲ GDI Engineers kunnen bovendien looptank-eenheden, zoals de Juggernaut of Avatar Warmech, veroveren, maar alleen als ze verslagen op de grond liggen.

Tip: als je je vijand echt wilt vernederen, verkoop je een veroverd gebouw onmiddellijk of gebruik je het om snel eenheden voor je eigen leger te produceren.

GEAVANCEERDE VERPLAATSINGSBEVELEN

De eenheden in *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* zijn intelligent. Als je je troepen hun eigen gang laat gaan, weten ze zelf het beste hoe ze moeten reageren. Ze kunnen bijvoorbeeld vijandelijke eenheden die binnen hun bereik komen automatisch aanvallen. Wanneer je meer ervaren bent, kun je met de volgende geavanceerde verplaatsingsbevelen een tactisch voordeel op je vijanden behalen.

AANVAL-VERPLAATSING

Als je eenheden het bevel Attack Move geeft (aanval-verplaatsing), gaan ze bij alle vijandelijke eenheden of basisverdedigingen die ze op hun weg tegenkomen tot de aanval over. Dit is een effectieve manier om vijanden aan te vallen of een vijandelijke basis te bestormen.

- ▲ Selecteer de eenheden die je een aanval-verplaatsingsbevel wilt geven en druk twee keer kort op **A** boven open terrein om ze op oorlogspad te sturen.

Opmerking: je kunt eenheden ook met het bevel Force Attack (dwang-aanval) een neutraal gebouw laten aanvallen. Druk twee keer kort op **A** boven een neutraal gebouw om het aan te vallen.



BEPANTSERING

Tanks en bepantserde voertuigen lopen meer schade op als ze vanaf de zijkant worden aangevallen. Aan de achterkant zijn ze zelfs nog kwetsbaarder. Gebruik deze informatie om je troepen goed te beschermen.

ONDERDRUKKING VAN INFANTERIE

Je infanterie kan onder onderdrukkingsvuur komen te liggen. Als dat gebeurt, gaan ze kruipend verder. Ze komen dan niet meer snel vooruit, maar zijn wel beter verdedigd.

Tip: over het algemeen geldt dat als je krachtigere wapens hebt, je onderdrukkingsvuur meer effect heeft op infanterie. Houd dit goed in de gaten als je infanterie-eenheden inzet of juist wilt aanvallen.

DEKKING VAN INFANTERIE

Als je infanterie naast burgergebouwen of andere grote objecten in de omgeving plaatst, zoeken ze daar dekking achter in een knielende houding. Eenheden in dekking zijn makkelijker te verdedigen en het is bijna onmogelijk om ze lam te leggen met onderdrukkingsvuur.

Tip: als je met een gelijkwaardige tegenstander in een stadsgevecht bent verweekeld, kun je met een goede dekkingstactiek voor je infanterie het gevecht naar je hand zetten.

SUPERWAPENS

Elke factie van *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* beschikt over minstens één superwapen dat zo'n enorme vernietigingskracht heeft dat het in één klap de vijand van de kaart kan vegen. Deze superwapens komen vooral goed van pas als het gevecht in een impasse raakt en je vijand zich diep heeft ingegraven. Maar let op: zodra je met de bouw van een superwapen begint, verschijnt er een timer die voor jou en je vijanden zichtbaar is. Je vijanden zullen er alles aan doen om je uit te schakelen voordat de timer afloopt.

Opmerking: de timer stopt tijdelijk wanneer je basis niet voldoende energie heeft.

Tip: hoewel superwapens enorm veel kracht hebben, hoeft dat nog niet te betekenen dat daarmee het spel is afgelopen. Houd een aantal troepen achter de hand om de resterende vijandelijke eenheden uit te schakelen.



SPELTYPEN

CAMPAIGN (CAMPAGNE)

Maart 2047. Een enorme nucleaire vuurbal explodeert hoog aan de nachtelijke hemel. Deze explosie luidt het dramatische begin in van de Derde Tiberiumoorlog.

Tiberium. Volgens GDI is het een buitenaardse stof die een enorme milieuvuiling heeft veroorzaakt, grote gebieden onbewoonbaar maakt en zich nog steeds razendsnel verspreidt. De Brotherhood of Nod ziet tiberium als het lot van de mensheid, een stof met een ongekende kracht, waarvan de komst is voorspeld door hun mysterieuze leider Kane. GDI wil maar één ding en dat is voorgoed een einde maken aan de tiberiumplaag. Nod wil juist totale controle over de, in hun ogen, meest waardevolle grondstof van de Aarde. Tiberium heeft zo een hevige oorlog veroorzaakt en de toekomst van de hele planeet staat op het spel.

Dit is het moment waarop jij op het toneel verschijnt, commandant. Kies partij en meng je in de strijd. De uitkomst van de tiberiumoorlog ligt in jouw handen.

- ▲ Selecteer in het hoofdmenu SINGLE PLAYER (één speler), en kies vervolgens GDI of NOD om een campagne te beginnen.

Opmerking: de Nod-campagne is pas beschikbaar nadat je het eerste Theater of War (strijdveld) van de GDI-campagne hebt voltooid.

- ▲ Aan het einde van elke campagnemissie ontvang je een medaille. De soort medaille hangt af van de moeilijkheidsgraad die je hebt gekozen. Hoge medailles kun je alleen winnen als je missies met een hogere moeilijkheidsgraad hebt voltooid. Voltooi alle bonusdoelen van een missie om een lintje te verdienen.
- ▲ Tussen campagnemissies kun je teruggaan naar het scherm Theater of War (strijdveld). Je kunt daar je volgende missie selecteren, een ander strijdveld kiezen (indien beschikbaar) of eerdere voltooide missies opnieuw spelen. In dit scherm zie je ook welke medailles je in elke missie hebt verdiend.

SKIRMISH (VRIJ GEVECHT)

Vrije gevechten zijn gevechten voor één speler waarbij je het tegen een of meerdere computergestuurde tegenstanders moet opnemen.

Een vrij gevecht beginnen:

1. Kies SINGLE PLAYER (één speler) in het hoofdmenu en kies daarna SKIRMISH (vrij gevecht).
2. Kies NEW (nieuw).
3. Bepaal hoeveel computer-gestuurde spelers je in het spel wilt door in elk vak AI of CLOSED (gesloten) te kiezen.
4. Selecteer een kaart, de grondstoffen en de startlocatie. Bepaal of je kratten in het spel wilt plaatsen (zie voor meer informatie pag. 10).
5. Druk op **RT** om je teamnummer, factie en kleur in te stellen. Druk op **A** om met het spel te beginnen.

AI AANPASSEN

Je kunt het gedrag van de AI (kunstmatige intelligentie) aanpassen in het spel. Zowel bij vrije gevechten als bij multiplayer-gevechten kun je kiezen uit vier moeilijkheidsgraden en vijf persoonlijkheden voor de computertegenstanders. Hiermee kun je het spel helemaal naar wens aanpassen.

MOEILIJKEIDSGRADEN

Je kunt voor elke computergestuurde speler vier verschillende niveaus kiezen.

EASY (makkelijk)

Aanbevolen voor beginnende RTS-spelers of voor spelers die willen experimenteren. Er wordt niet veel gevochten.

MEDIUM (normaal)

Aanbevolen voor de meeste spelers. Je moet behoorlijk veel vechten.

HARD (moeilijk)

Aanbevolen voor ervaren spelers die op zoek zijn naar een uitdaging. De computer speelt op de top van zijn kunnen zonder vals te spelen.

BRUTAL (wreed)

Aanbevolen voor de hardcore spelers die tot op het bot willen gaan om te winnen. Bij deze instelling heeft de computer alleen dubbele inkomsten als cheat.

PERSOONLIJKHEDEN

Je kunt kiezen uit vijf persoonlijkheden die de speltactiek van je tegenstander bepalen.

BALANCED

(evenwichtig)

Deze persoonlijkheid heeft een voorkeur voor gemengde en evenwichtig samengestelde troepen die zowel verdedigen als aanvallen.

RUSHER (aanvaller)

Ga snel in de verdediging, want deze persoonlijkheid zal je meteen aanvallen.

TURTLE (schildpad)

Deze persoonlijkheid is verdedigend ingesteld en je moet onvermoeibaar doorvechten om zijn verdediging te kunnen kraken.

GUERRILLA

Een zeer onberekenbare persoonlijkheid die je blijft lastigvallen met snelle afleidingstactieken.

STEAMROLLER

(stoomwals)

Deze persoonlijkheid valt resoluut aan. Zijn doel is om jou met een overweldigend leger plat te walsen.



XBOX LIVE

Op Xbox Live® kun je spelen tegen wie je maar wilt, wanneer je maar wilt. Maak een profiel (je gamerkaart) en je kunt met je vrienden chatten, content downloaden van Xbox Live Marketplace en voicemail- en video-berichten sturen en ontvangen. Dus ga online en doe mee.

VERBINDING MAKEN

Voordat je gebruik kunt maken van Xbox Live, moet je online gaan met je Xbox®-console via een hogesnelheidsverbinding of een breedbandverbinding. Meld je dan aan bij de Xbox Live-service. Surf naar www.xbox.com/connect om te kijken of je in jouw regio gebruik kunt maken van Xbox Live.

FAMILIE-INSTELLINGEN

Met deze gemakkelijke en flexibele hulpmiddelen kunnen ouders en opvoeders op basis van de leeftijdsclassificatie bepalen welke spellen jeugdige spelers mogen spelen. Ga voor meer informatie naar www.xbox.com/familysettings.

OM ONLINE GAME-ONDERDELEN TE SPELEN, MOET JE DEZE GAME REGISTREREN. RAADPLEEG WWW.EA.COM VOOR ALGEMENE VOORWAARDEN EN UPDATES VAN EA. INTERNETVERBINDING IS VEREIST. JE MOET 16 JAAR OF OUDER ZIJN OM JE ONLINE TE REGISTREREN.

EA BEHOUDT ZICH HET RECHT VOOR ONLINE FUNCTIES VOOR DIT PRODUCT TE BEÏNDIGEN NA EEN OPZEGTERMIJN VAN 30 DAGEN OP WWW.EA.COM.

ONLINE MAIN MENU (ONLINE HOOFDMENU)

QUICK MATCH (snelle strijd)

Je krijgt automatisch een tegenstander toegewezen om tegen te spelen.

CUSTOM (aangepast)

Je selecteert eerst het speltype, het aantal spelers en spellen met of zonder ranglijst. Vervolgens word je automatisch verbonden met een of meerdere tegenstanders die dezelfde voorkeuren hebben.

CREATE (maken)

Een Xbox Live-spel hosten. Kies je voorkeuren voor speltype, aantal spelers, kaart, beschikbare grondstoffen, startposities en de gewenste factie, en maak een keuze uit een van de volgende spelopties: Open (iedereen kan meedoen), Closed (gesloten voor iedereen), AI (met computer-gestuurde tegenstanders) of Private (privé en alleen op uitnodiging).

RANKINGS (ranglijst) OVERALL STATS (statistieken)

Kijk wie de beste *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*-spelers zijn. Bekijk de statistieken van je online gevechten.

TERMS & CONDITIONS (algemene voorwaarden)

Lees de algemene voorwaarden van EA.

- ▲ Als je een aangepast gevecht wilt beginnen, selecteer je CREATE (maken) en druk je op **A**. Kies je spelvoorkeuren en druk opnieuw op **A**. Het spel wordt geladen.

ONLINE SPELTYPEN

Je kunt kiezen uit vier online multiplayer-speltypen.

Versus (overlever)

Maximaal vier spelers of teams (of computer-gestuurde tegenstanders) vechten tegen elkaar totdat er één partij overblijft.

Siege (belegering)

Aan het begin van het spel ligt er op het midden van de kaart een stuk onbegaanbaar terrein tussen jou en je vijand(en). Zodra de tijd begint te lopen, wordt het onbegaanbare terrein begaanbaar. Degene die als eerste alle productiegebouwen of alle eenheden vernietigt, wint het spel.

Capture and Hold - CAH (verover en verdedig)

Teams strijden tegen elkaar om controlepunten te veroveren en te verdedigen. Deze liggen verspreid op de kaart. Houd een controlepunt voor een bepaalde tijd in je bezit om punten te verdienen. Degene die als eerste een bepaald aantal punten heeft gehaald, wint het spel.


Capture the Flag - CTF (verover de vlag)

Probeer de neutrale vlag op de kaart te veroveren en naar je basis te brengen. Het team dat als eerste een bepaald aantal vlaggen naar zijn basis heeft gebracht, wint het spel. Als de speeltijd is verstreken, wint het team dat de meeste vlaggen heeft veroverd.

King of the Hill - KOH (alleenheerser)

Teams strijden tegen elkaar om een controlepunt in het midden van de kaart te veroveren en te verdedigen. Het team dat het controlepunt het langst (of de vooraf ingestelde tijd) in zijn bezit kan houden, wint het spel.

LIVE CHAT

Als je een Xbox compatibele headset hebt aangesloten, kun je met andere spelers of alleen met je teamgenoot praten. Druk op  om te schakelen tussen communicatie met andere spelers en je teamgenoot.


VISION CAM

Als je de Xbox Live Vision Camera hebt aangesloten, kunnen de andere spelers jou in de lobby en in het spel zien.

- ▲ Als je geen Vision Camera hebt, zien de andere spelers jouw gamerafbeelding. Jij kunt wel de andere spelers met een Vision Camera zien.

OPSLAAN EN LADEN

Je campagne wordt automatisch opgeslagen als je na een gewonnen missie CONTINUE (doorgaan) kiest. Als je EXIT (stoppen) kiest, keer je terug naar het Main menu (hoofdmenu) zonder opslaan. Je hebt een gamerprofiel nodig om spellen te kunnen opslaan of laden.

- ▲ Om een opgeslagen spel te laden, kies je SINGLE PLAYER (één speler) in het hoofdmenu. Selecteer GDI of NOD en vervolgens LOAD (laden). Selecteer een opgeslagen spel uit de lijst en selecteer LOAD GAME (spel laden).
- ▲ Als je een spel dat je aan het spelen bent wilt opslaan, druk je op  om het pauzemen menu te openen en selecteer je SAVE (opslaan).

© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, het EA-logo, Command & Conquer en Command & Conquer 3
Tiberium Wars zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Electronic Arts Inc.
in de Verenigde Staten en/of andere landen.

Alle rechten voorbehouden. Alle overige handelsmerken zijn het eigendom van de betreffende eigenaren.

WWW07605529MT